MERLIN

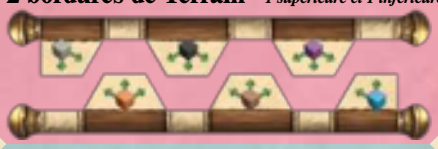
Un jeu de
Stefan Feld & Michael Rieneck
pour 2 à 4 joueurs à partir de 14 ans

Contenu : Jeu de base

Matériel commun :

- 1 plateau de jeu

- 2 bordures de Terrain - *1 supérieure et 1 inférieure*



- 24 tuiles Terrain

5x montagne, bois, lac

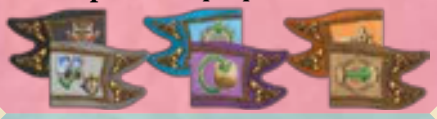
3x tour de montagne, des bois, du lac

- 55 cartes Quête

- 4 tuiles de Départ

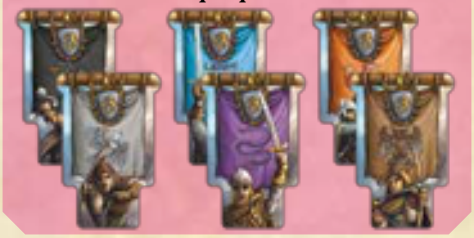
- 36 Boucliers - *6 par province*

- 36 Drapeaux - *6 par province*



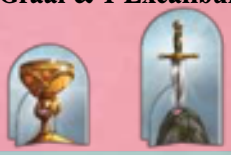
- 36 Matériaux - *6 par province*

- 24 Traîtres - *4 par province*



- 11 marqueurs Pomme

- 1 Graal & 1 Excalibur



- 1 Merlin & 4 dés Merlin - *blancs*

- 1 marqueur de round

- 1 marqueur Premier joueur

- 1 livret de règles

Matériel de chaque joueur *(aux quatre couleurs : bleu, jaune, rouge et vert)* :

- 1 plateau Château

- 7 Manoirs

- 3 Bâtons de Merlin

- 1 Chevalier

- 4 pions Serviteur

Avant la première partie, collez soigneusement les autocollants des Serviteurs sur les pions correspondants.

Dame d'honneur, Porte-bouclier, Maçon, Porte-drapeau

- 3 dés Joueur

- 7 compteurs d'Influence

- 1 marqueur de score &
- 1 tuiles 100 points

Matériel du module

- 4 Extensions - *1 de chaque couleur*
- 16 tuiles Sceau - *4 de chaque couleur*

Mise en place

1) Placez le **plateau** au centre de la zone de jeu.

2) Posez le **marqueur de round** sur la première case de la piste de rounds.

3) **Merlin** commence sur la case province du Dragon (noire) de la piste d'action.

4) Assemblez **le Graal** et **Excalibur**, et posez-les sur les cases adéquates.

5) Triez les **Drapeaux**, les **Matériaux** et les **Boucliers**, puis attribuez-les aux provinces correspondantes.

6) Posez les **Pommes** sur les cases qui leur sont réservées.

7) Mélangez les **cartes Quête** et placez le paquet face cachée sur le plateau. Révélez les trois premières cartes et posez-les près du plateau : elles forment la rangée de quêtes.

Matériel des joueurs :

A) Chaque joueur choisit une couleur, et reçoit les éléments correspondants :

1 plateau Château, 1 Chevalier,
4 Serviteurs, 6 compteurs d'Influence,
3 Bâtons de Merlin, 7 Manoirs,
1 marqueur de score, 1 tuiles 100 points,
3 dés personnels, 1 Pomme et 1 dé Merlin.

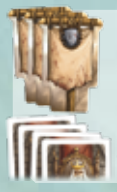
Tous les joueurs placent leurs marqueurs de score sur la case « 0/100 » de la piste de score et posent leurs Manoirs près du Domaine. Les autres accessoires de jeu sont affectés à chacun des plateaux de Château des joueurs comme indiqué sur l'illustration. Pour le moment, chaque joueur conserve son Chevalier près de son Château et pose son marqueur 100 points près du plateau.

8) Mélangez les **Traîtres** face cachée et faites-en trois piles distinctes, toujours face cachée, sur le plateau.

9) Domaine – Mélangez toutes les **tuiles Terrain** face cachée. Dans une partie à 2 ou à 3, retirez une tuile de chaque terrain (montagne, bois et lac) avec et sans tour (soit 6 tuiles en tout). Rangez-les dans la boîte. Ensuite, disposez les tuiles Terrain au hasard en rangées de six tuiles face visible, encadrées par les deux bordures de Terrain. Cette surface close est appelée le Domaine ***(cf. illustration)***.

10) Désignez au hasard le premier joueur, qui prend le **marqueur Premier joueur.**

B) Mélangez les **tuiles de départ** et distribuez-en une à chaque joueur. Ensuite, chaque joueur pose son Chevalier sur la case Province adéquate de la piste d'action circulaire. Chaque joueur prend les Drapeaux, les Boucliers et les Matériaux de cette province et les stocke sur son Château, puis place un de ses marqueurs d'Influence sur la province. Les tuiles de Départ restantes retournent dans la boîte de jeu.



C) À présent, chaque joueur prend **3 Traîtres** sur le plateau et les pose sur les cases correspondantes de son propre plateau de Château. Les Traîtres possédant des boucliers identiques sont empilés les uns sur les autres. Chaque joueur pioche **4 cartes Quête** du paquet et les met dans sa main.

D) Finalement, **tous les joueurs lancent leurs 4 dés.** Si un joueur obtient un résultat triple ou quadruple, il doit relancer (autant de fois que nécessaire pour ne plus avoir de triple ou de quadruple). Chaque joueur pose ses dés sur son Château sans changer les résultats affichés.

Concept et but du jeu

Le roi Arthur *cherche un héritier digne de monter sur le trône. Avec l'aide de Merlin, il s'efforce donc de trouver le candidat idéal parmi les Chevaliers de la Table Ronde. Chaque joueur incarne l'un d'entre eux et s'efforce de gagner la faveur d'Arthur pour devenir le nouveau roi.*

Les dés permettent à chaque joueur de déplacer Merlin ou son propre chevalier sur la piste d'action circulaire. La case où ils terminent leur déplacement indique l'action possible. Chaque joueur contrôle le déplacement de son propre chevalier, tandis que Merlin est déplacé par tous les joueurs. Trois phases de score ont lieu au cours du jeu. Les joueurs doivent repousser les traîtres et peuvent obtenir des points de victoire grâce aux Manoirs construits dans le domaine, grâce à leur Influence dans les Provinces et grâce à leurs Serviteurs posés sur le plateau. De plus, les joueurs peuvent accomplir des quêtes pour gagner des points de victoire supplémentaires. Le joueur qui planifiera le plus efficacement son déplacement sur la piste et terminera le plus de quêtes, sans négliger les scores intermédiaires, remportera le plus de PV et deviendra le successeur du roi Arthur.

Règles du jeu

Une partie de Merlin se déroule en 6 rounds. À chaque round, le Premier joueur joue son tour en premier, suivi de chacun des autres, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur actif choisit un de ses dés et le place au centre du plateau. Ensuite, il déplace son Chevalier ou Merlin du nombre de cases correspondant au résultat du dé, sur la piste d'action circulaire, puis il effectue l'action indiquée par la case où il aboutit. C'est ensuite au joueur suivant de jouer, etc. Un round de jeu s'achève quand tous les joueurs ont joué quatre fois (et donc quand tous les dés sont sur le plateau de jeu) : on commence alors le round suivant. On compte le score après les 2e, 4e et 6e rounds. Les joueurs gagnent alors des points de victoire. La partie s'achève après le score final, celui que l'on compte après le 6e round.

Détails d'un round de jeu :

Le joueur actif choisit un dé de son Château et le place au centre du plateau sans en changer le résultat. Selon le dé qu'il a choisi, on procède comme expliqué ci-dessous :

S'il s'agit d'un de ses dés personnels

Le joueur déplace son Chevalier du nombre de cases correspondant au résultat du dé, sur la piste d'action circulaire, et **dans le sens des aiguilles d'une montre.**

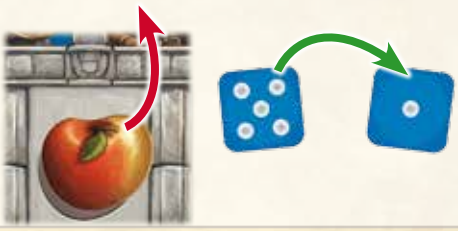
S'il s'agit du dé blanc de Merlin

Le joueur déplace Merlin du nombre de cases correspondant au résultat du dé, sur la piste d'action circulaire. Dans ce cas, c'est le joueur qui choisit s'il déplace Merlin **dans le sens des aiguilles d'une montre ou en sens inverse.**

Note : *le nombre de personnages (Chevaliers ou Merlin) que peut contenir une case n'est pas limité.*

La Pomme

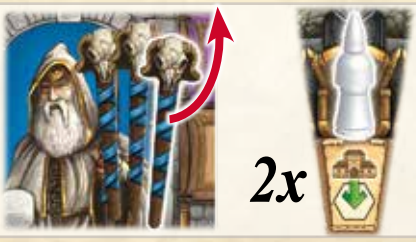
le joueur actif peut dépenser une Pomme de son Château pour changer le résultat affiché par le dé qu'il a choisi et le remplacer par le nombre de son choix. Il déplace ensuite le personnage correspondant de ce nombre de cases et rend la pomme à la réserve générale du plateau de jeu.



Ensuite, le joueur effectue l'action figurant sur la case où il a terminé son déplacement.

Les bâtons de Merlin :

S'il a déplacé Merlin, le joueur peut dépenser un des Bâtons de Merlin de son Château, le remettre dans la boîte de jeu, et répéter immédiatement l'action en question.



Un joueur peut également accomplir une de ses Quêtes par tour. Une fois que le joueur actif a effectué son action (ou y a renoncé), son tour s'achève et c'est au joueur suivant de jouer son tour. Le round s'achève quand plus aucun joueur n'a de dés. ***Note :*** *un joueur ne peut pas passer son tour ; il est forcé de choisir un dé, de le placer au centre du plateau et de déplacer le personnage correspondant. Il peut toutefois renoncer à accomplir l'action figurant dans sa case d'arrivée.*

Actions de la piste d'action :

Cases Province : (x6)

Le joueur choisit un de ses Serviteurs (Dame d'honneur, Porte-bouclier, Porte-drapeau ou Maçon) de son Château ou de n'importe laquelle des 5 autres Provinces, et le place sur la case correspondante de la Province où son personnage vient d'arriver. Si cette case est occupée par un Serviteur appartenant à un autre joueur, le Serviteur en question retourne dans le Château de son propriétaire.

Le Serviteur choisi par le joueur accomplit ensuite l'action qui lui correspond :

Maçon : Le joueur prend 1 Matériau de cette Province si elle en contient, et il la stocke dans son Château. ***Note :*** *les Matériaux sont nécessaires pour construire des Manoirs sur le Domaine.*

Porte-bouclier : Le joueur prend 1 Bouclier de cette Province si elle en contient, et le stocke dans son Château. ***Note :*** *les Boucliers servent à combattre les Traîtres.*

Porte-drapeau : Le joueur prend 1 Drapeau de cette Province si elle en contient, et le pose sur son Château. Les Drapeaux servent à effectuer diverses actions spéciales supplémentaires pendant le tour d'un joueur. Vous en trouverez une liste détaillée à la dernière page de ce livret.

Note : *les Drapeaux l'emportent sur certaines règles de base du jeu, conférant ainsi au joueur des avantages spécifiques.*

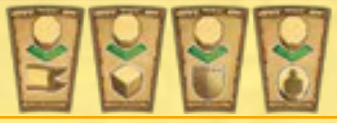
Porte-drapeau : Le joueur prend 1 Drapeau de cette Province si elle en contient, et le pose sur son Château. Les Drapeaux servent à effectuer diverses actions spéciales supplémentaires pendant le tour d'un joueur. Vous en trouverez une liste détaillée à la dernière page de ce livret.

Note : *les compteurs d'Influence étendent l'éventail d'actions possibles pour les joueurs et rapportent des points de victoire pendant les phases de score.*

Cases de points de victoire : (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau : Selon la case, le joueur gagne 1 point de victoire pour chaque Bouclier, Drapeau ou Matériau de construction présent sur son Château.

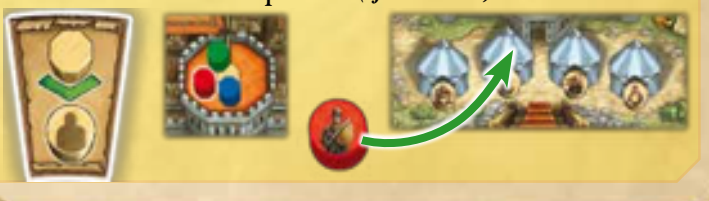
Compteur d'Influence : Le joueur gagne 1 point de victoire pour chacun de ses compteurs d'Influence posés dans les 6 Provinces.



Cases d'Influence : (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau : Selon la case, le joueur prend 1 Bouclier, 1 Drapeau ou 1 Matériau dans **une Province** de son choix où il dispose d'au moins 1 compteur d'Influence, et il place l'élément obtenu sur son Château.

Serviteur: Le joueur choisit une Province où il dispose d'au moins 1 compteur d'Influence, et y envoie 1 de ses Serviteurs qu'il prend sur son Château ou dans n'importe quelle autre Province. Ensuite, le Serviteur effectue son action spéciale ***(cf. ci-dessus).***



Excalibur: (x1)

Excalibur : Le joueur prend Excalibur sur le plateau ou chez le joueur qui la possède actuellement, et il la conserve auprès de son propre Château. Ensuite, il choisit 1 des tuiles Traître attachée à son Château et la défausse.

***Note :** Excalibur peut rapporter des points de victoire supplémentaires à son propriétaire lors de la phase de score.*

Le Graal: (x1)

Le Graal : Le joueur prend le Graal sur le plateau ou chez le joueur qui le possède actuellement, et il le conserve auprès de son propre Château. Ensuite, le joueur prend 1 Pomme du plateau et la stocke sur son Château.

***Note :** le Graal peut rapporter des points de victoire supplémentaires à son propriétaire lors de la phase de score.*

Déplacer 1 Serviteur : (x1)

Le joueur choisit un de ses Serviteurs dans n'importe quelle Province et le déplace dans la Province voisine (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre). Ensuite, le Serviteur effectue son action spéciale *(cf. page 5)*.

Exemple : le joueur rouge déplace son Maçon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sur la province violette. Il y accomplit l'action du Maçon en prenant 1 Matériau violet.

***Exception :** si tous les Serviteurs du joueur se trouvent actuellement sur son Château, il peut en choisir 1 et l'envoyer sur la Province de son choix, où ce Serviteur effectuera son action spéciale.*

Cases d'échange : (x2)

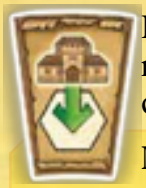
Le joueur choisit 1 Bouclier, 1 Drapeau ou 1 Matériau dans son Château, et le renvoie dans sa Province d'origine. Ensuite, il prend 1 Bouclier, 1 Drapeau ou 1 Matériau dans n'importe quelle Province, et le place sur son Château.

Exemple : le joueur utilise la case d'échange pour échanger le Matériau bleu de son Château contre 1 Drapeau orange du plateau de jeu.

Cases de quête : (x2)

Le joueur peut défausser jusqu'à 2 de ses cartes Quête, puis reprendre le même nombre de cartes dans la rangée (celles posées face visible) et/ou dans la pioche. Quand une carte est prise dans la rangée, on la remplace immédiatement. Si la pioche est épuisée, on remélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Construire un manoir : (x3)



Le joueur peut construire **un manoir** dans le Domaine. Le joueur peut construire un manoir sur n'importe quelle tuile Terrain qui n'est pas encore occupée, à condition de disposer dans son Château des Matériaux requis.

Matériaux requis :

Pour connaître les Matériaux utilisables afin de construire un Manoir, on trace une ligne droite dans n'importe quelle direction à partir de la tuile Terrain jusqu'à aboutir à l'une des bordures. La plupart du temps, il est possible de tracer plusieurs lignes de la sorte, et d'aboutir à des Matériaux différents : dans ce cas, le joueur a le choix entre ces différents Matériaux pour construire son Manoir. Il suffit d'un Matériau pour construire un Manoir.

Exemple : un joueur peut bâtir un Manoir sur la case entourée en rouge au moyen d'un Matériau gris, orange ou bleu.

Le joueur rend 1 des Matériaux possibles à sa Province d'origine, et place 1 de ses Manoirs sur cette tuile Terrain. Si la tuile comporte une tour, le joueur peut également prendre 1 Bouclier ou 1 Drapeau de n'importe quelle Province, ou placer 1 de ses compteurs d'Influence sur n'importe quelle Province. Un joueur ne peut pas construire plus de 7 Manoirs sur le Domaine. Les manoirs peuvent rapporter des points de victoire pendant les phases de score.

Exemple : le joueur vert paie son Matériau gris et bâtit un Manoir sur le terrain d'eau où figure une tour. Ayant donc bâti une tour, il choisit un Bouclier noir sur le plateau et le pose sur son Château.

Cartes Quête :

Le joueur actif peut résoudre **une et une seule** de ses cartes Quête, à tout moment de son tour de jeu. Sur chaque carte Quête figurent les conditions à remplir pour la résoudre. Si le joueur remplit toutes les conditions d'une carte, il gagne les points de victoire indiqués et défausse la carte. Vous trouverez une description détaillée des conditions de quête à la dernière page de ce livret.

Important : *pour terminer une quête, il suffit que le joueur* ***possède*** *les Boucliers, Drapeaux, Matériaux ou compteurs d'Influence indiqués, il n'a pas besoin de les dépenser.*

Exemple : le joueur jaune remplit toutes les conditions pour résoudre la carte Quête à 3 points. Il encaisse la carte en faisant avancer son marqueur de score de 3 cases, puis met la carte à la défausse.

Une fois qu'un joueur a résolu une de ses cartes Quête, il en pioche une nouvelle à la fin de son tour. Il peut la prendre dans la rangée de cartes visibles ou dans la pioche.

Quand une carte est prise dans la rangée, on la remplace immédiatement. Si la pioche est épuisée, on remélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

Fin d'un round :

Quand chacun des joueurs a joué quatre tours, le round s'achève. Tous les dés sont désormais au centre du plateau. Selon le round en cours, certains événements se produisent. Après le…

premier round :	On prépare le round suivant		
deuxième round :	Score	&	On prépare le round suivant
troisième round :	On prépare le round suivant		
quatrième round :	Score	&	On prépare le round suivant
cinquième round :	On prépare le round suivant		
sixième round :	Score	&	Fin de partie

On prépare le round suivant :

Les joueurs reprennent leurs dés personnels, plus un dé Merlin, et ils les lancent à nouveau. Si un joueur obtient un triple, il doit relancer tous ses dés, plusieurs fois si nécessaire, jusqu'à ce qu'il n'ait ni triple ni quadruple. Les joueurs placent ensuite leurs dés sur leurs Châteaux respectifs, en prenant soin de ne pas modifier le résultat.

Le premier joueur passe le marqueur de Premier joueur à son voisin de gauche, qui devient le premier joueur pour ce round.

On déplace le marqueur de round sur la case suivante de la piste de rounds.

Score :

Les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leurs succès dans les domaines suivants, et les indiquent sur la piste de score grâce à leur marqueur de points de victoire. Quand un marqueur arrive sur une case occupée par un autre, on le place au-dessus de ce dernier. Si le marqueur d'un joueur dépasse la case « 100 », ce joueur prend un marqueur 100 points : il pourra ajouter 100 points, en fin de partie, au score qu'indique son marqueur sur la piste.

1re catégorie : Traîtres

a) Avant toute chose, les joueurs doivent repousser les Traîtres qui se trouvent devant eux. Pour éliminer un Traître, il faut prendre le Bouclier correspondant (indiqué sur la tuile Traître) dans le Château du joueur et le rendre à la Province adéquate. Le Traître est ensuite défaussé.
Chaque joueur perd 3 PV pour chaque Traître qu'il n'a pas pu repousser. Ensuite, les tuiles Traîtres sont défaussées.

Excalibur : Si un joueur a réussi à éliminer tous ses Traîtres et détient actuellement Excalibur, il reçoit 3 PV.

Exemple : le joueur jaune ne peut repousser que 2 Traîtres avec ses Boucliers. Le Traître bleu reste sur place, et le joueur recule donc son marqueur de score de 3 cases.

Note : *si un joueur doit repousser plusieurs Traîtres affichant le même Bouclier, il doit dépenser 1 Bouclier pour chacun d'entre eux.*

b) Ensuite, chaque joueur pioche 3 nouveaux Traîtres dans les piles. Les Traîtres sont affectés aux Châteaux des joueurs. Si les piles de Traîtres sont épuisées, on mélange la défausse pour former 3 nouvelles piles.

2e catégorie : Domaine

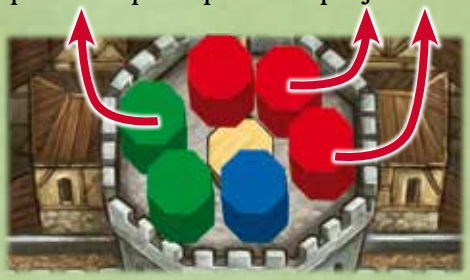
Pour chaque « territoire », on vérifie quel joueur possède le plus de manoirs. Un territoire est composé d'une tuile Terrain isolée ou de plusieurs tuiles Terrain de même type adjacentes les unes aux autres. On vérifie quel joueur possède plus de Manoirs que tous les autres dans chacun de ces territoires du Domaine. Pour chaque territoire, le joueur qui possède le plus de Manoirs reçoit un nombre de PV égal au nombre de Terrains qui forment le territoire en question. En cas d'égalité pour le nombre de Manoirs, les points sont divisés entre les joueurs ex aequo (on arrondit à l'entier inférieur). Un territoire qui ne comporte aucun Manoir ne rapporte de points à personne.

Exemple : les joueurs bleu et vert obtiennent le maximum de points de victoire pour leurs territoires, car ils sont les seuls à y avoir bâti un Manoir : 2 PV pour le joueur bleu et 1 PV pour le joueur vert. Les joueurs rouge et jaune ont tous deux bâtit 1 Manoir dans le grand territoire de forêt et s'y partagent les PV : tous deux reçoivent 2 PV (5 : 2 = 2, arrondi à l'entier inférieur).

3e catégorie : Influence

L'Influence dont les joueurs disposent dans les six Provinces leur rapporte des points de victoire. En commençant par la Province du Dragon (noire) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, on octroie des points de victoire d'Influence pour chaque Province, l'une après l'autre. Chaque Province octroie un nombre de PV égal au nombre de compteurs d'Influence qu'elle contient. Si un joueur possède plus de compteurs d'Influence que tous les autres dans la Province, c'est lui qui obtient tous les PV. Si deux joueurs ou plus sont ex aequo, le total est divisé entre eux (en arrondissant à l'entier inférieur). Quand on a terminé de calculer le score d'une Province, tous les joueurs qui y possédaient plus de 1 compteur d'Influence reprennent tous ces compteurs dans leurs Châteaux respectifs ; par conséquent, il ne peut rester au maximum que 1 compteur pour chaque joueur dans la Province.

Exemple : les joueurs jaune, bleu et rouge ont tous un compteur d'Influence dans la Province noire. Chacun gagne 1 PV (3 : 3 = 1).



Exemple : le joueur rouge a plus d'influence que les joueurs vert et bleu. Par conséquent, c'est lui qui gagne les 6 PV.

4e catégorie : Serviteurs

Chaque joueur gagne 1 PV pour chacun de ses Serviteurs occupant une Province. Les Serviteurs restés au Château ne rapportent aucun PV.

Exemple : vert = 4PV ; bleu = 3 PV ; rouge = 3PV ; jaune = 1 PV

Le Graal : le joueur qui possède le Graal peut l'utiliser lors d'une phase de score d'Influence dans une Province où il est à égalité avec les autres. Il place le Graal dans la Province, prend tous les points, et les autres joueurs n'ont rien. Une fois qu'on a calculé le score pour les 6 Provinces, le joueur reprend le Graal.

Exemple : le joueur jaune place le Graal dans la Province orange et remporte l'égalité. Il gagne donc 4 PV au lieu de 2.

Ainsi s'achève la phase de score.

Fin de partie

La partie s'achève après le sixième round. Les joueurs gagnent alors des points de Victoire comme expliqué ci-dessous :

Pommes :

Chaque Pomme rapporte 1 PV à son propriétaire.

Bâtons de Merlin :

Chaque Bâton de Merlin rapporte 2 PV à son propriétaire.

Accessoires :

Pour chaque tranche de 3 accessoires inutilisés (Boucliers, Drapeaux et Matériaux) sur son Château, chaque joueur gagne 1 PV.

Exemple : le joueur jaune gagne 1 PV pour les 5 accessoires qu'il lui reste (2 Drapeaux, 2 Matériaux et 1 Bouclier).

Le joueur qui totalise le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Les actions spéciales octroyées par les Drapeaux et la description des cartes Quête figurent à la dernière page de ce livret.

Module : La Faveur du Roi

Quand ils résolvent une carte Quête, les joueurs ont désormais le choix entre marquer les PV qu'elle octroie et renoncer à ce gain pour acquérir une nouvelle capacité permanente qui dépend de la carte. Les joueurs peuvent ainsi gagner jusqu'à 4 capacités.

Changements pendant la mise en place :

En plus du matériel de base, chaque joueur prend une Extension et 4 Sceaux de sa couleur. L'Extension est placée sous le Château, et les Sceaux à côté.

Changements des règles :

Chaque fois qu'un joueur résout une carte Quête, il a deux options :

Gagner des PV :

Le joueur marque le nombre de PV figurant sur la carte, comme d'habitude.

OU

Gagner une capacité qui dépend de la carte :

Le Serviteur figurant en bas à gauche de la carte indique la colonne de l'Extension où figure la capacité, le nombre de PV de la carte définissant quant à lui les lignes disponibles dans cette colonne. Une carte valant 1 point ne permet que de prendre la capacité de la première ligne (celle du haut). Une carte à 2 PV permet au joueur de choisir entre les capacités de la 1re et de la 2e ligne, tandis qu'une carte à 3 PV permet au joueur de prendre n'importe laquelle des capacités de la colonne.

Une fois que le joueur a fait son choix, il place un de ses Sceaux sur la capacité en question. Celle-ci est désormais active jusqu'à la fin de la partie. Une fois qu'un joueur a activé 4 capacités sur son Extension, il ne peut plus en obtenir d'autres. En outre, il n'a pas le droit de déplacer un Sceau déjà posé.

Détails des capacités :

+1 point de victoire (x4)

Chaque fois que le joueur résout une carte Quête de ce Serviteur, il marque 1 PV en plus, qu'il choisisse de recevoir les PV de la carte ou qu'il y renonce pour acquérer une nouvelle capacité.

Exemple : le joueur résout une carte Quête et gagne 3 PV (2 PV pour la carte et 1 PV parce qu'il a gagné la première capacité du Maçon).

Déploiement vers n'importe quelle Province (x4)

Quand il déplace son Chevalier ou Merlin vers l'une des 6 cases Province, le joueur peut envoyer ce Serviteur dans n'importe laquelle des Provinces (excepté celle d'où vient éventuellement ce Serviteur).

Les capacités de la 3e ligne sont également permanentes, mais ne peuvent être utilisées que 3 fois durant la partie. Pour indiquer qu'on s'est servi d'une de ces capacités, on retourne le Sceau : une capacité au Sceau retourné ne peut plus resservir. Après chaque phase de score, on retourne tous les Sceaux pour indiquer que la capacité correspondante peut resservir de nouveau.

Maçon : Construire 2 Manoirs

Quand le joueur déplace un Chevalier ou Merlin sur une case permettant de bâtir un Manoir, il peut effectuer cette action deux fois.

Important : *on ne peut pas utiliser de Bâton de Merlin avec cette capacité.*

Porte-bouclier : repousser un Traître

Le joueur peut repousser 1 Traître attaché à son Château sans avoir (ni dépenser) le Bouclier correspondant.
Le Traître va dans la défausse. Le joueur reçoit également 1 point de Victoire.

Porte-drapeau : points de victoire pour n'importe quel élément

Quand le joueur déplace un Chevalier ou Merlin sur une case de points de victoire, il peut marquer des PV pour l'élément de son choix (compteurs d'Influence, Boucliers, Drapeaux ou Matériaux), quels que soient les symboles figurant sur la case en question. Le joueur reçoit également 1 point de Victoire.

Dame d'honneur : deux actions

Quand il déplace son Chevalier ou Merlin vers une case d'Influence, le joueur peut utiliser cette capacité à la place. Le joueur choisit 2 Provinces, l'une après l'autre, où il possède au moins 1 marqueur d'Influence, et y place un de ses Serviteurs qui accomplit son action spécifique. Le joueur peut choisir la même Province deux fois de suite.

Important : *on ne peut pas utiliser de Bâton de Merlin avec cette capacité.*

Actions spéciales des Drapeaux

Les joueurs peuvent utiliser les Drapeaux à divers moments de leur tour pour effectuer une action spéciale. Chaque Drapeau octroie une action spéciale, mais un joueur peut utiliser autant de Drapeaux qu'il le souhaite pendant son tour. Une fois utilisé, le Drapeau retourne dans sa Province d'origine.

Repousser les Traîtres

Le joueur peut repousser tous les Traîtres attachés à son Château et affichant un Bouclier identique sans posséder (ni dépenser) les Boucliers correspondants. Le joueur ne peut repousser qu'un Traître avec ce Drapeau. Les Traîtres partent à la défausse.

Quêtes

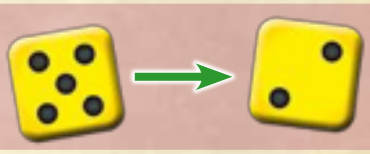
Le joueur peut résoudre 2 cartes Quête à son tour. S'il y parvient, il gagne 2 PV supplémentaires. Le joueur pioche 2 nouvelles cartes Quête à la fin de son tour.

À rebours

Le joueur peut faire progresser son Chevalier sur la piste d'action **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.**

Retourner un dé

Le joueur peut retourner un de ses dés **sur la face opposée** avant de déplacer le personnage.



Action différente

Après avoir déplacé un personnage, le joueur peut effectuer l'action de n'importe quelle autre case occupée par le Chevalier d'un autre joueur au lieu de celle correspondant à la case où le sien est arrivé.

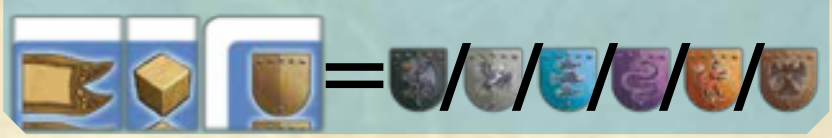
Miroir

Après avoir déplacé son Chevalier, le joueur peut le placer sur la case directement opposée (celle d'en face) de la piste d'action circulaire, et effectuer l'action correspondante. Le Chevalier reste sur cette case et sera déplacé à partir de celle-ci par la suite.

Conditions des cartes Quête

Drapeaux, Matériaux ou Boucliers spécifiques :

N'importe quels Drapeaux, Matériaux ou Boucliers :



Compteur(s) d'Influence dans une Province spécifique :

Compteurs d'Influence dans n'importe quelle Province :

Serviteur dans une Province spécifique :

2 Serviteurs spécifiques une Province spécifique :

Deux serviteurs spécifiques dans n'importe quelle Province :

QUEEN GAMES

© Copyright 2017 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.